

Finsterland

INSPIRATION FÜR RÄUBER

von Georg Pils

Dieser Text soll Spielern und Spielerinnen, die sich für Räuber als Charaktere entschieden haben als Denkanstoß dienen. Der Sinn dahinter ist, dass sie ihr Charakterrollenspiel vertiefen können und die Konflikte des Charakters besser herausarbeiten können. Auch von Spielleitern und Spielleiterinnen kann der Text als Inspiration verwendet werden. Baut man eine Kampagne auf Konflikte innerhalb der Figuren auf, kann man diese Ideen sicher einsetzen.

REBELLION

Die Welt des Finsterlandes ist geprägt von Unterdrückung und Ausbeutung. Uralte, traditionelle Zwänge machen ein freies Leben für die Bewohner und Bewohnerinnen unmöglich. Die Mächtigen machen die Gesetze, wie sie wollen und nutzen ihre Verbindungen, um es sich zu richten. Es ist verständlich, dass es einem irgendwann reicht. Während die meisten Leute versuchen, in die Städte zu fliehen und dort ein neues Leben zu beginnen, oder sich zurückziehen, beschließen einige Wenige, sich zu wehren. Sie bewaffnen sich und nehmen den Kampf gegen die Ungerechtigkeit auf. Ihnen gegenüber stehen mächtige Gegner: Adelige, Politiker, Landbesitzer, Militärs und Kirchenfürsten schrecken vor nichts zurück, um ihre Ansprüche zu bewahren.

Sie richten eigene Häschertruppen und Todesschwadronen ein, um ihre Feinde einzuschüchtern, zu bekämpfen und auszurotten. Auch Familie und Freunde werden zu ihren Zielen. Um zu überleben, müssen sich die Freiheitskämpfer die Unterstützung der Bevölkerung sichern. So werden sie mit Proviant und Information versorgt. Im Ausgleich dafür treten die Banditen als Beschützer der einfachen Leute auf und bekämpfen die Herrscher. Die Erzählungen über den Heldenmut der Rebellen machen sie zu Idolen der Jugendlichen und einige ehemalige Gesetzlose schlagen Profit aus ihren Geschichten. Sie werden dann gesetzte Leute, die Salons frequentieren und sich auf ihren Lorbeeren ausruhen. Sie sollten allerdings nie vergessen, dass sie ihren früheren Feinden wieder begegnen können.

MASKEN

Anonymität ist für Räuber Pflicht. Kann man sie identifizieren, sind ihre Freunde und Verwandten in Lebensgefahr. Abgesehen davon erlaubt eine Kostümierung eine geregelte Übergabe, wenn ein sich ein alternder Bandit zurückzieht. Einige der furchtbarsten Gestalten des Finsterlandes, die die Fürsten und Mächtigen seit Generationen terrorisieren, sind längst Enkel, Urenkel und sonstige Nachfolger der ursprünglichen Räuber. Durch die Maskierung ist es auch möglich, an mehreren Stellen gleichzeitig aufzutauchen und seine Missetaten zu koordinieren.

Bei der Auswahl der Masken sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Von einer einfachen Theatermaske hin zu einem hochkomplizierten und wandelbaren Kostüm kommt alles vor. Meistens greifen die Räuber dabei auf Motive zurück, die ihrer persönlichen Geschichte oder ihren Idealen entsprechen. Manche Banditen bauen auch technischen Schnickschnack in ihre Anzüge ein, um ihnen weitere Vorteile gegen ihre Feinde zu geben. Die extremste Form davon ist die Implantation von versteckten *Machinae*, die dem Gesetzlosen übernatürliche Fähigkeiten zu geben.

Die Gefolgsleute der Räuber werden oft auch mit passenden Aufzügen ausgestattet. Das stärkt das Gemeinschaftsgefühl und erhöht die psychologische Wirkung der Gruppe.

DIE BRÜDER DER GRÜNEN WÄLDER

Traditionelle Räuberbanden leben meistens abseits der Zivilisation. Sie verstecken sich in den Tiefen der Wälder, in abgelegenen Tälern oder in vergessenen Oasen der Steppe. Sie kennen ihr Jagdgebiet genau und können jederzeit zuschlagen. Als Unterschlüpfen nutzen sie natürliche Höhlen und Ruinen. In der Populärliteratur kommen auch Baumhäuser und wandelnde Hütten im Wald vor. Die Traditionalisten sind meistens selbstverwaltete Kommunen, bei denen die Anführer und Anführerinnen gewählt werden oder sich durch gemeinsame Prüfungen durchsetzen. Wer Mitglied der Gruppe werden will, muss oft gefährliche und schmerzhaftes Aufnahmegerit über sich ergehen lassen. Für diese Mysterien sind abtrünnige Priester und Schamanen zuständig. Diese Gestalten wurden meistens aufgrund irgendwelcher Verfehlungen verstoßen und schlüpfen bei den Banditen unter, um zu überleben und ihren Feinden zu entgehen.

Für die Räuber der Wildnis sind Nutztiere von entscheidender Bedeutung. Sie dienen als Transportmittel, Wachen, Begleiter und Nahrung. In manchen Fällen werden die tierischen Begleiter der Anführer und Anführerinnen genauso berühmt.

Bei besonders großen Operationen können sich die verschiedenen, oft rivalisierenden Banden einer Gegend verbünden. So sind sie in der Lage, regelrechte Armeen aufzustellen. Diese Horden sind nicht sehr gut organisiert, können aber unter strengem und geschicktem Kommando sehr effektiv sein. Ein solcher massiver Aufstand kann ein kleineres Fürstentum schnell hinwegfegen.

IN DER WILDNIS DER STÄDTE

Die ständig wachsenden Slums der Großstädte sind ein fruchtbarer Nährboden für Verbrecherbanden aller Art. Diejenigen, die so etwas wie einen Ehrenkodex entwickeln, erlangen so etwas wie Anerkennung bei den einfachen Leuten. Sie sorgen für Ordnung, unterstützen die Gemeinschaft und sind oft der einzige Schutz der Bevölkerung vor der Willkür der Vermieter und Polizisten. Gleichzeitig sind sie auch eine ständige Belastung: Sie stehlen, beuten Leute aus und erpressen Schutzgeld. Zusätzlich verwickeln sie sich in wüste Territorialkämpfe mit ihren Konkurrenten und nehmen dabei auch unschuldige Opfer in Kauf.

Nur sehr wenigen von ihnen gelingt es, anständig zu bleiben. Diese Organisationen werden dann auch respektiert und geachtet. Ihre Mitglieder kultivieren meistens ein grausames Image, um ihre Konkurrenz abzuschrecken. Dazu gehören Körperschmuck, schockierende Waffen und außergewöhnliche Kleidung. Dazu geben sie sich abstoßende Namen und verachten die Gepflogenheiten der Zivilisation. Vandalismus und Selbstdarstellung sind gerade für die jüngeren Banditen wichtig, um sich einen Namen zu machen. Gefährliche Mutproben führen dazu, dass der Nachwuchs immer Aufstiegschancen hat.

WAHRHEIT UND GERECHTIGKEIT

Neben dem Autonomiestreben und der Selbstdarstellung sind für viele Gesetzlose die Ehrlichkeit und Gerechtigkeit wichtig. Das mag unlogisch erscheinen, man darf aber nicht vergessen, dass die Räuber gewalttätig sind, weil sie sich von der Gesellschaft ausgeschlossen und ausgebeutet fühlen. Sie sind durchaus bereit, die Geheimnisse der Mächtigen zu erkunden und zu veröffentlichen oder ihre Verbrechen aufzudecken. Einige Gruppen arbeiten mit Journalisten zusammen, die deren Entdeckungen veröffentlichen. Dabei geraten sie meistens mit den Zensurbehörden und den Sicherheitsdiensten aneinander und sind erst recht auf die Hilfe der Banditen angewiesen. Es kann schwer sein, unter diesen Bedingungen seine journalistische Integrität zu bewahren.

GELD UND GOLD

Ein erfolgreicher Bandit kann sehr, sehr reich werden. Tragischerweise kann es schwierig sein, sein zusammengestohlenes Geld auszugeben. Taucht man plötzlich an einem fremden Ort auf, beladen mit Gold unklarer Herkunft, kann es schnell zu Schwierigkeiten kommen. Aus diesem Grund gibt es im Dunstkreis solcher Meisterräuber eine ganze Reihe von Helfern, die sich darum kümmern, ein respektables Äußeres zu kultivieren. Immerhin möchte man vermeiden, Verdacht zu erwecken.

Einige Räuber sind gezwungen, ihre Reichtümer zu verstecken und für schlechte Zeiten aufzuheben. Solche Schatzsuchen sind für junge Abenteurer eine kaum widerstehbare Verlockung. Man muss dabei allerdings mit Fallen, Monstren und dem Zorn des ursprünglichen Eigentümers und seiner Gefolgsleute rechnen.

WISSEN IST MACHT

Nicht jeder Räuber ist ein tumber Schlagetod. Es gibt auch Intellektuelle unter ihnen, die meistens aus guten Gründen ein Leben der Gewalt und des Risikos wählen. Oft sind sie die erfolgreichsten Halunken. Sie kennen die Gepflogenheiten der besseren Gesellschaft und verfügen über das nötige Wissen, um ihren Kopf wieder aus der Schlinge zu ziehen.

Solche Banditen verfolgen auch konkrete politische Ziele. Sie erheben Anspruch auf einen Teil der Welt und sind bereit, alles zu tun, um sich durchzusetzen. Meist sind sie Idealisten, die davon ausgehen, dass sie die Welt verbessern können. Manche veröffentlichen Pamphlete und hinterlassen diese am Ort ihrer Verbrechen. In einer ziellosen und grausamen Welt können sie zu regelrechten Lichtgestalten werden und die Massen hinter sich vereinen.

WAFFEN

Das Arsenal der Banditen ist vielfältig: Jene, die desertiert sind, haben oft ihre militärischen Waffen behalten, die, die am Land aufgewachsen sind, bevorzugen die Waffen von Jägern und Wilderern. In den Städten stößt man eher auf diskrete Waffen, die auf kurze Reichweite wirksam sind. Ein typisches Beispiel dafür ist die Andaspierknarre, eine Art kombiniertes Messer, Schlagring und Revolver. Viele dieser Waffen sind selbstgebaut und einzigartig. Räuber, die gefasst werden, werden selbstverständlich entwaffnet. Ihre Mordinstrumente werden dann üblicherweise öffentlich ausgestellt, gemeinsam mit ihrer Beute und, sobald sie hingerichtet wurden, auch ihren Köpfen. Die Waffe eines Banditen zu besitzen, ist für ihre Nachfolger wichtig, da sie so ihre Legitimität untermauern können. Manche legendäre Stücke werden seit Generationen weitergereicht und sind selbst zu regelrechten Kultobjekten geworden.

RENEGATENMAGIER

Die Zauberkunst ist zwar ein recht einträgliches Metier, aber die strikten Vorgaben der Universitäten und der Amtsmagie machen es schwierig, wirklich reich zu werden. Folglich können manche Zauberer der Versuchung nicht widerstehen und sagen sich von ihren Eiden los. Damit werden sie zwar zu Vogelfreien, aber sie sind eben auch frei. Ihre mystischen Fähigkeiten sind für Räuberbanden eine mächtige Unterstützung. Dass sie auch die Aufmerksamkeit außergewöhnlicher Feinde auf die Gruppe ziehen, nimmt man gerne in Kauf. Gleichzeitig bleiben die Magier ihren Gefährten normalerweise fremd. Zu ungewöhnlich und fantastisch sind ihre Künste und ihre Lebenssicht.

Okkultisten und Autodidakten haben es da üblicherweise einfacher. Sie lernen früh, ihre Fähigkeiten zu verbergen und nur gegebenenfalls richtig inszeniert zu zeigen. Sie sind sogar manchmal in der Lage, eine doppelte Identität zu erfinden, die sie schützt. Die dramatische Inszenierung des Banditentums passt gut zur Theatralik des Okkultismus.

TECHNISCHE ANARCHIE

Die Mehrheit der Finsterländer Bevölkerung ist hinsichtlich der neuen Technologien sehr skeptisch. Sie sind fest überzeugt, dass alle diese neuen Tricks und Erfindungen furchtbare Konsequenzen haben werden. Nur wenige Leute glauben nicht, dass die althergebrachten Wege die richtigen sind. Diese Leute sind bereit, das ständige Genörgel eine Zeitlang zu tolerieren, doch irgendwann reicht es. Dann ist es an der Zeit, den ganzen rückwärtsgewandten Konservativen zu zeigen, was mit moderner Technik wirklich möglich ist. Rebellische Ingenieure und Erfinder begründen oft eher trocken wirkende Räuberbanden, deren Ziel weniger der Reichtum, als vielmehr das Schockieren der Langweiler ist.

Zu ihren Missetaten gehören Diebstähle durch Automaten, Spionage über den Telegraphen und das Versenden von Falschmeldungen durch Differenzmaschinen. Das alles wirkt zunächst recht harmlos, es kann aber schnell zu einer Verschärfung des Tons kommen, wenn die Ordnungskräfte durchgreifen. Dann stehen sie plötzlich Robotern und Machinatoren gegenüber, während ihre eigenen Gerätschaften verrückt spielen.